

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dermawan, Agus dan Bambang Sunarko, (2013). “Biota Perairan Terancam Punah di Indonesia”. Direktorat Konservasi Kawasan dan Jenis Ikan.
- [2] Soenarjo, Hadi, (2014). “Perancangan Model 3D Holographic Reflection dan Penerapannya pada Karya Visual Motion Graphic”. *Jurnal Desain Volum 02 Nomor 02*, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan Tangerang.
- [3] Gohane, Suresh T., dan Rushi N. Longade, (2014). “3D Holograph Projection Future Visual of Communication”. *International Journal of Computer Science and Network*, Nagpur, India
- [4] Elmorshidy, Ahmed, (2010). “Holographic Projection Technology : The World is Changing”. *Journal of Telecommunication* Volume 2. California, USA.
- [5] Republik Indonesia. 1999. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 4. Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. Jakarta.
- [6] Vaugan, T., (2004). *Multimedia: Making It Work*. Edisi ke-6. McGraw-Hill Companies. New York.
- [7] Yunita, Syahfitri. (2011). “Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer”, *Jurnal SAINTIKOM* Volume 10. STMIK Triguna Dharma. Jakarta.
- [8] Romimohtarto, K. dan S. Juwana. 1999. *Biota Laut: Ilmu Pengetahuan Tentang Laut*. Puslitbang Oseanologi – LIPI. Jakarta: 116 hal.
- [9] Binanto, Irawan, 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi Yogyakarta
- [10] Saefudin, Mohamad, dan Ire Puspa Wardhani, (2013). “Penerapan Teknologi Augmented Reality Bidang Pendidikan Untuk Menjelaskan Materi Proses Pembuatan Chip”, *Jurnal ilmiah KOMPUTASI*, Volume 12 Nomor: 1. STMIK. Jakarta.